

**Estrategias Lúdico Pedagógicas basadas en Música y Tecnología para el desarrollo
de actividades curriculares para grados 1° de la Institución Educativa Antonia Santos (se-
de Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena.**

Trabajo Presentado Para Obtener El Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

Viviana Martelo Beltrán

Cartagena, 2017

Copyright © 2017 por Viviana Martelo Beltrán.

Todos los derechos reservados.

Resumen

El uso de una metodología tradicional para el desarrollo de las actividades curriculares y la pocas estrategias lúdico pedagógicas utilizadas por los docentes del grado primero de la institución Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena conllevan a la falta de motivación, poco interés y bajo rendimiento académico de los niños y niñas de esta institución.

Por consiguiente se hace necesario implementar la propuesta estrategias lúdico pedagógicas basadas en la música y tecnología para el desarrollo de actividades curriculares, la cual se puede implementar no solo en grado primero sino en todos los grados de la básica para lo cual los directivos, docentes y comunidad en general deben prepararse para poner en práctica esta estrategia.

Palabras claves: Motivación, Interés, Estrategias, lúdica, música y tecnología.

Abstract

The use of traditional methodology for the development of curricular activities and the few playful pedagogical strategies used by the Antonia Santos institution teachers of first grade, lead to lack of motivation, poor interest and low academic performance of its children.

Therefore, it is necessary to include the proposed pedagogic ludic strategy based on music and technology for the development of curricular activities, which can be used not only in the first grade but in all grades of the basic primary in which managers, teachers And the whole community must be prepared to practice.

Keywords: Motivation, Interest, strategy, playful, music, technology.

Tabla de contenidos

	Pág.
Capítulo 1	10
Problematización.....	10
1.1 planteamiento del problema.....	10
1.2 Formulación del problema.....	11
1.3 Justificación.....	11
1.4 Objetivos.....	13
1.4.1 Objetivo general.....	13
1.4.2 Objetivos Específicos.....	13
Capítulo 2.....	15
Marcos de referencial.....	15
2.1 Marco contextual.....	15
2.2 Antecedentes.....	15
2.3 Marco teórico.....	18
2.3.1 Actividades Curriculares.....	18
2.3.2 Música.....	18
2.3.3 Tecnología.....	20
2.3.4 La lúdica.....	21
2.3.5 Pedagogía.....	22
2.3.6 Estrategias Pedagógicas.....	23
2.4 Marco Legal.....	24
Capítulo 3.....	25

Diseño metodológico.....	25
3.1 Tipo de investigación.....	26
3.2 Población y muestra.....	26
3.3 Instrumentos.....	26
3.4 Análisis de resultados.....	27
3.4.1 Encuestas realizadas a estudiantes.....	27
3.4.2 Encuestas realizadas a docentes.....	31
3.4.3 Encuestas realizadas a padres.....	34
3.5 Diagnostico.....	39
3.6 Variables.....	40
Capítulo 4.....	41
Propuesta de intervención.....	41
4.1 Titulo de la propuesta.....	41
4.2 Descripción de la propuesta.....	41
4.3 Justificación.....	42
4.4 Objetivos.....	42
4.4.1 Objetivo general.....	42
4.4.2 Objetivos específicos.....	43
4.5 Estrategias y actividades.....	43
4.6 Persona responsable.....	43
4.7 Beneficiarios de la propuesta.....	57
4.8 Recursos.....	58
4.9 Evaluación y seguimiento.....	59

4.10 Indicadores de logros.....	60
4.11 Tabla No 17 Cronograma.....	61
Capítulo 5.....	62
Conclusiones.....	62
Lista de referencia	64
Anexos.....	68

Lista de tablas

Pág.

Tabla 1. Porcentajes según respuesta de los estudiantes a la pregunta 1.....	28
Tabla 2. Porcentajes según respuesta de los estudiantes a la pregunta 2.....	29
Tabla 3. Porcentajes según respuesta de los estudiantes a la pregunta 3.....	29
Tabla 4. Porcentajes según respuesta de los estudiantes a la pregunta 4.....	30
Tabla 5. Porcentajes según respuesta de los estudiantes a la pregunta 5.....	31
Tabla 6. Porcentajes según respuesta de los docentes a la pregunta 1.....	32
Tabla 7. Porcentajes según respuesta de los docentes a la pregunta 2.....	32
Tabla 8. Porcentajes según respuesta de los docentes a la pregunta 3.....	33
Tabla 9. Porcentajes según respuesta de los docentes a la pregunta 4.....	34
Tabla 10. Porcentajes según respuesta de los docentes a la pregunta 5.....	35
Tabla 11. Porcentajes según respuesta de los padres a la pregunta 1.....	35
Tabla 12. Porcentajes según respuesta de los padres a la pregunta 2.....	36
Tabla 13. Porcentajes según respuesta de los padres a la pregunta 3.....	37
Tabla 14. Porcentajes según respuesta de los padres a la pregunta 4.....	38
Tabla 15. Porcentajes según respuesta de los padres a la pregunta 5.....	39
Tabla 16. Cuadro de variables.....	41
Tabla 17. Cronograma.....	61

Lista de gráficas

Gráfica 1. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 1	28
Gráfica 2. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 2	29
Gráfica 3. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 3	30
Gráfica 4. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 4	30
Gráfica 5. Encuesta para estudiantes. Análisis de la pregunta 5	31
Gráfica 6. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 1	32
Gráfica 7. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 2	33
Gráfica 8. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 3	33
Gráfica 9. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 4	34
Gráfica 10. Encuesta para docentes. Análisis de la pregunta 5	35
Gráfica 11. Encuesta para padres. Análisis de la pregunta 1	36
Gráfica 12. Encuesta para padres. Análisis de la pregunta 2	37
Gráfica 13. Encuesta para padres. Análisis de la pregunta 3	37
Gráfica 14. Encuesta para padres. Análisis de la pregunta 4	38
Gráfica 15. Encuesta para padres. Análisis de la pregunta 5	39
Grafica 16. Planear, Hacer, Verificar y Actuar	59

Capítulo 1

Problematización

1.1 Planteamiento del problema

Actualmente los padres de familia y docentes del grado 1° de la institución educativa Antonia Santos de la ciudad de Cartagena sede (Alfonso Araujo) muestran preocupación por las diferentes actitudes que muestran los niños y niñas en asignaturas como matemáticas, lengua castellana, sociales, y ciencias naturales tales como apatía, pereza para realizar sus actividades, poco interés en participar en las clases, lo que se ha evidenciado por el bajo rendimiento que se muestran en sus resultados académicos. Esto posiblemente se debe a que los docentes enmarcan su trabajo en la metodología tradicional dejando a un lado la necesidad sentida de los niños y niñas que hacen parte del proceso de enseñanza aprendizaje, desconociendo que el ser humano aprende lo que le llama la atención y se le hace interesante. Los estudiantes del grado primero de la institución educativa Antonia Santos se ven afectados por este tipo de metodología ya que el docente no emplea estrategias pertinentes como la lúdica para el desarrollo de sus actividades y en consecuencia los niños y niñas muestran fastidio, desatención y poco interés en el desarrollo de las actividades lo que ocasiona el bajo rendimiento académico de estos.

En el contexto donde está ubicada la institución educativa Antonia Santos (sede Alfonso Araujo) lo que más se escucha en los hogares y en la comunidad es la música y los niños y niñas gozan con esta y también les llama la atención el uso de las tecnologías; los docentes desconocen y no hacen uso de esas prácticas culturales de la comunidad.

Los docentes no aprovechan la música como estrategias lúdicas pedagógicas en el desarrollo de sus actividades para que los niños y niñas se motiven a aprender porque sienten que están jugando y así se les facilita el aprendizaje.

1.2 Formulación del problema

¿La implementación de Estrategias Lúdico Pedagógicas basadas en Música y Tecnología aporta al desarrollo de actividades curriculares y al mejoramiento de los aprendizajes de los niños y niñas de grado 1° de la Institución Educativa Antonia Santos (sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena?

1.3 Justificación

Las preocupaciones que manifiestan tanto docente como padres de familia por el poco interés en el estudio que demuestran los niños y niñas es la razón por la cual se decide realizar este proyecto en búsqueda de estrategias pedagógicas que motiven a estos en el desarrollo de actividades académicas que conlleven a un mejoramiento en su calidad de educación. El proyecto de investigación es importante porque toma la música como estrategia de uso pedagógico ya que este es un elemento integrador y de mucho uso en la comunidad en la que está inmersa la institución en la que se desarrollara el proyecto. Por tal motivo debe ser utilizada con mayor frecuencia por los docentes apoyado con la tecnología para potenciar de manera agradable y dinámica el desarrollo de sus actividades académicas con los niños y niñas para que ellos sientan que se están divirtiendo y a la vez aprendiendo de hecho la música es una gran organizadora que ayuda a que el cuerpo y la mente trabajen juntos, los niños y niñas de esta comunidad sienten atracción hacia los patrones y estructuras musicales lo demuestran de muchas maneras, por

ejemplo con los ritmos modernos y tradicionales que escuchan en el día a día en su comunidad haciendo uso de la tecnología para ver los videos y escuchar la melodía que les apetece.

Se puede pensar que el uso de la Tecnología que se ha venido incorporando poco a poco en nuestras aulas suponen en sí mismas una innovación pero no nos engañemos sería muy fácil caer en usos clásicos de enseñanza aprendizaje y no por esto estamos motivando internamente al niño o niña para que aprendan. Pero si estas son combinadas con la música como estrategia lúdico pedagógica los niños y niñas se motivarían a aprender porque para un niño y una niña de grado primero en edades entre 5 y 7 años las actividades lúdicas se convierte en una actividad cotidiana debido a que su proceso de desarrollo en gran medida está enmarcado en el ejercicio y las practicas lúdicas tales como el juego y la música, las cuales se inician en su entorno familiar, en el preescolar y más tarde se prolonga hasta la llegada a la escuela. Así mismo en la medida en que el niño o niña recibe constantemente un aumento extraordinario de estímulo y presiones que le impone la adquisición del conocimiento pierden la costumbre del juego, tan necesario para seguir fortaleciendo su desarrollo intelectual y la capacidad para emplear bien una información.

La escuela ha visto disminuir el interés de los niños y niñas del grado primero en una formación intelectual que lo capacite en lo que anteriormente tenía en su casa, en el preescolar y en la vida social y los prepare integralmente para desenvolverse en la sociedad.

En el paso del niño o niña del preescolar al grado primero se da una ruptura en cuanto al trabajo en el aula basado en la lúdica que se desarrolla en el preescolar y la pedagogía tradicional que se desarrollan en los grados primero, lo que ocasiona en estos apatía por el estudio. Visto de esta manera el docente debe reinventarse estrategias que motiven al estudiante; es así como la teoría pedagógica de hoy enfatiza en la necesidad de utilizar estrategias lúdicas como proceso

educativo formal al nivel de la escuela que logre motivar a los estudiantes en la adquisición del conocimiento.

Con este trabajo se pretende mostrar una idea general y cercana de las Tecnología conjugada con la lúdica (música) como estrategias pedagógicas y con un uso optimizado en el desarrollo de las actividades curriculares se logra motivar a los estudiantes para el aprendizaje en las diferentes áreas. En tal sentido la implementación de estrategias pedagógicas basadas en tecnología y lúdica aportarían al mejoramiento de los aprendizajes y al desarrollo de las actividades curriculares en los niños de grado 1° de la institución Antonia santos (sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena.

1.4 Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Establecer los aportes de la implementación de estrategias Lúdico Pedagógicas basadas en la Música y Tecnología al desarrollo de actividades curriculares y al mejoramiento de los aprendizajes de los niños de grado 1° de la institución Antonia Santos (sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las características de las actividades curriculares realizadas por los docentes del grado 1° y establecer las concepciones pedagógicas en las cuales se sustentan.
- Diseñar una propuesta lúdica basada en la música y la tecnología como alternativa a las prácticas pedagógicas realizadas hasta el momento y como aporte su mejoramiento.

- Implementar la propuesta diseñada demostrando desde la praxis una alternativa en el diseño y aplicación de las actividades curriculares.
- Evaluar los resultados de la aplicación de la propuesta desde instrumentos de verificación, estableciendo sus aportes a las prácticas curriculares de los docentes.

Capítulo 2

Marco de referencia

2.1 Marco contextual

La institución educativa Antonia Santos se encuentra ubicada en Cartagena, Bolívar zona urbana en el barrio Pie de la Popa cll 35 # 18b- 131 en la actualidad cuenta con aproximadamente 1200 estudiante en su sede principal con los niveles de preescolar, básica primaria, secundaria y media. La institución cuenta con 3 sedes, Alfonso Araujo ubicada en el barrio Lo Amador en la calle Piñango con calle Bolívar, la sede Brigada Cívica de Lo Amador ubicada en la calle Real de Lo Amador y la sede San Luis Gonzaga ubicada en la calle Bogotá del Nariño. Todas estas sedes cuentan con los niveles de preescolar y básica primaria.

La condición social y económica de la comunidad en su mayoría es de escasos recursos perteneciente a los estratos 1 y 2 en su mayoría son de ocupación obreros y trabajadores independientes.

2.2 Antecedentes

Se encontraron algunas propuestas que proponen la implementación de la lúdica para mejorar los procesos pedagógicos, estas son:

Título: la música como herramienta lúdico- pedagógica en el grado de primero de la básica primaria para potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la fundación instituto mixto el Nazareno

Autores: Lercy Arroyo Carrillo, Melissa González Arguelles. Año 2015, Cartagena.

Resumen: las actividades aplicadas en este proyecto de investigación demostraron que si se puede desarrollar a plenitud la implementación de actividades lúdicas, talleres a maestros y padres de familia , junto a la articulación de la música como herramienta lúdico- pedagógica que genere resultados satisfactorios de manera continua en la fundación instituto mixto el nazareno, brindando a los estudiantes del grado primero una mejoría en los procesos de enseñanza- aprendizaje en todas las asignaturas , como también asimilaron los docentes y padres de familia en dichas estrategias.

Título: La incidencia de la música en los procesos cognitivo de los niños y niñas de tres a cinco años de edad del centro educativo san Nicolás del municipio de Itagüí (Antioquia).

Autores: Lissa Dalaria Carmona Cardona, Astrid Viviana Carvajal Rico Año 2013

Resumen: Al realizar la propuesta de intervención en el Centro Educativo San Nicolás se pudo evidenciar un cambio positivo en los niños y las niñas, su interés por el aprendizaje se vio más fortalecido ya que a través de la música los educandos tuvieron más participación, querían ser los Protagonistas de ese espacio, de esas historias, de esas actividades que estimularon de una forma hermosa la imaginación y creatividad de los pequeños, así mismo se pudo comprobar que muchos niños y niñas aprendieron con más facilidad aquellos conceptos que le eran difíciles de comprender.

Una muy buena actividad fue recibir a los niños y las niñas con música, se veía en ellos una Actitud positiva, pues en el momento de escucharla los niños comenzaban a saltar, a correr, a Bailar y esto hace que ellos tengan una buena disposición para aprender.

La música crea en los niños y las niñas, un ambiente de alegría, socialización y respeto hacia a los demás, ya que en la diversidad de canciones tienen la posibilidad de tener un contacto físico con sus padres y con su docente.

Título: Las actividades lúdicas y su importancia en los niños y niñas de educación inicial.

Autores: Wendy Blanco, Doráis Blanco, Mireya Colmenares Año 2010, Maracaibo- Estado Zulia.

Resumen: El estudio elaborado sobre las actividades lúdicas y su importancia en niños y niñas de educación inicial, se llevó a cabo mediante una investigación de campo, de naturaleza descriptiva y cuantitativa, con la finalidad de emplearlas como una herramientas de aprendizaje ya que el mismo proporciona la oportunidad de construir su propio concepto mediante el proceso de asimilación y acomodación, la misma se fundamentó en una serie de antecedentes relacionados con la variable en estudio. Para ello, se seleccionó una muestra constituida por ocho (8) docentes pertenecientes al Centro de Educación Inicial "Ciudad de Carúpano" Municipio Lobatera, Estado Táchira, a quienes se les aplicó un cuestionario contentivo de veinte y cinco (25) ítems y con tres opciones de respuesta: casi siempre, algunas veces y casi nunca. El análisis e interpretación de los resultados reflejaron que una gran mayoría de los encuestados cree que las actividades lúdicas sólo algunas veces son importantes para el desarrollo físico, sirven para fomentar la comunicación, contribuyen a la expansión de necesidades y pueden ser utilizados como fuente de aprendizaje. Por otra parte, algunas veces el educador en el ejercicio de su rol prepara el ambiente selecciona materiales adecuados, enseña determinados juegos, los enriquece y respeta las preferencias. Por esta razón, se recomienda, utilizarlas como herramienta básica para la adquisición de competencias, como medio de comunicación sin olvidar la contribución que ofrece al desarrollo corporal de los niños y niñas de educación inicial.

2.3 Marco teórico

2.3.1. Actividades Curriculares

Las actividades curriculares son el eje central del proceso enseñanza aprendizaje es lo que garantiza el desarrollo de los planes de estudio de las instituciones educativas. Fingermann (2010) dice que “el proceso escolar es dinámico, y se lleva a cabo a través de acciones tanto como el educador como el educando. De las actividades programadas y llevadas a cabo a propuesta del docente, de acuerdo al plan de estudio dependerá el éxito o fracaso del proceso educativo” (Guía 29).

Las actividades curriculares deben estar en función del estudiante tanto de su proceso cognitivo como su proceso afectivo y estas deben ser variadas y motivante para lograr que el niño o niña entienda la intencionalidad de la actividad y se comprometa con ella.

Según Fingermann (2010) “Las actividades deben planificarse (en cuanto al tiempo, recursos, estrategias y complejidad) para luego ejecutarse, de acuerdo a instrucciones dadas; y ulteriormente deben ser evaluadas en su resultados, como forma de retroalimentación” (Guía 29).

Cada actividad curricular que se planea debe contener estrategias lúdicas que sean motivantes para lograr que los niños y niñas entiendan la intencionalidad de la actividad y de igual manera se comprometa con ella y la disfruten para alcanzar los objetivos propuestos.

2.3.2. Música

La música es un lenguaje por medio del cual podemos comunicar sentimientos, afectividad.

Según Moreno B (2005). “la música posee la capacidad de despertar en las personas sentimientos de diversa índole, experimentado acciones de alegría melancolía, tensión, relajación etc”.

Por medio de la música podemos transmitir mensajes, podemos llevar conocimiento, formar en valores, el estudiante se encuentra ante un elemento motivante para su aprendizaje, la música tiene un valor formativo extraordinario por esto se considera como un medio eficaz para la consecución del aprendizaje especialmente en el preescolar y en los primeros años de la básica primaria. La música provoca en los seres humanos felicidad, entretenimiento, placer pero también nos deja enseñanza y cuando se aplica como estrategia pedagógica es un excelente medio para alcanzar los objetivos propuestos sin embargo los y las docentes de la básica primaria dejan a un lado estas estrategias. Weber (1974) señala que la música “le da al niño y a la niña un alimento que no está presente en el ejercicio físico ni en el aprendizaje técnico o intelectual, y lo/la llena de una sensibilidad que estará presente a lo largo de su desarrollo como individuo”. (p.6). En los últimos años con el llamado efecto Mozart, se ha comprobado que la música puede producir un aprendizaje, una motivación y un comportamiento más armonioso. Gardner (1999) autor de la teoría de las inteligencias múltiples, sostiene que “la música, en especial la de Mozart estimula el desarrollo del cerebro y su estructura razonable. Durante más de cincuenta años, especialistas en neurología de la universidad de california, se han apoyado en la música de Mozart para comprobar en sus experimentos mejoras en la capacidad de razonamiento e inteligencia espacial de los estudiantes” (p.7).

Para Vygotsky “las actividades musicales como fenómeno lúdico presentan características interesantes que son necesarias destacar la presencia de una situación o escenario imaginario, en la medida que existen roles o ejercicios de actividades vinculadas a contextos no presentes. La

presencia de ciertas reglas de comportamiento que tiene un carácter social y cultural una situación socialmente definida.” (P.8).

Si los docentes y adultos permiten que niños y niñas estén en contacto con la música y disfruten de ella favorecerán el interés por las cosas bellas el arte, la creación, y su aprendizaje se harán más significativo.

2.3.3. Tecnología

El uso de la tecnología como estrategia pedagógica representa una alternativa válida y confiable para desarrollar los objetivos de las diferentes áreas del conocimiento en el aula de clase.

Según Ángel Soto (2008). “la concepción de tecnología es muy amplia y variada. La tecnología es un saber practico e interdisciplinario desarrollado a través de la relación teórico- práctica que permite logros de calidad en los procesos aplicados a objetos y elementos tecnológicos y a la producción de bienes y servicios con el fin de dar solución a problemas y necesidades humana”(p.25). El docente a través de la puesta en marcha de prácticas innovadoras hace uso de la tecnologías de información y comunicación tratando de introducir nuevas estrategias didácticas dirigidas a la optimización de los resultados escolares en cada periodo académico utilizar la tecnología apoyada con la música sería una excelente estrategia motivadora para los niños y niñas de hoy.

“La tecnología ha generado cambios en la sociedad y en la educación por esta razón los profesores han tenido que reinventarse para motivar en los estudiantes otro tipo de habilidades. y es que anteriormente se creía que para aprender los niños tenían solo dos opciones los docentes o los libro”. Portafolio plus (6 y 7 de agosto, 2016) los docentes del futuro cambian el chip p, 17, El Tiempo.

Usar la tecnología para trabajar en el aula de clase las actividades curriculares es un camino que además de permitir, incorporar el componente tecnológico en los niños del grado primero facilita trabajar interdisciplinariamente todas las áreas de los planes de estudio y posibilita la motivación de los estudiantes por el estudio.

2.3.4. La lúdica

Por muchos años se ha considerado que la lúdica en el aula de clase solo debe usarse para eventos festivos es sin embargo Benito Contreras (2001) dice que “la lúdica es algo esencialmente parte de una dimensión del hombre, una condición humana durante toda su vida terrenal que a través del goce innato nos permite suplir necesidades de expresión, de sentirse, de creación y potenciar nuestra vida a otra esfera que balancean las contradicciones y aflicciones de la vida” (p.12). La lúdica es algo innato en el ser humano es una parte constitutiva del hombre, tan importante como otras dimensiones históricamente más aceptadas: la cognitiva, la sexual, comunicativa etc.

Lo lúdico facilita una educación formativa, positiva para crecer los niños y niñas aprenden con mayor facilidad por medio del juego y de la música lo que constituye una de las estrategias de gran valor para el proceso enseñanza aprendizaje sobre todo en los niños y niñas que hacen su paso del preescolar al primer grado de la básica.

Bolívar (1995) dice “se concibe aquí la actitud lúdica del docente como un factor decisivo para los aprendizajes escolares e ignorado por todos los modelos pedagógicos”.

La mayor parte del éxito del proceso enseñanza aprendizaje radica en la actitud que tenga el docente si un maestro además de conocimiento irradia entusiasmo y convicción por lo que enseña es posible que sus estudiantes se motiven y se enamoren del estudio.

La crisis actual de la calidad de la educación podría explicarse parcialmente por la condición actitudinal del profesor que basa su quehacer pedagógico en los modelos tradicionales desconociendo la dimensión lúdica de los niños y niñas a los cuales está enseñando. Por otro lado el contexto social en el cual se encuentren inmersos los niños y niñas de una institución influye en su proceso aprendizaje.

El contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto social forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. Por contexto social entendemos el entorno social íntegro, es decir, todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño. El contexto social debe ser considerado en diversos niveles: 1. El nivel interactivo inmediato, constituido por el(los) individuos(s) con quien (es) e niño interactúa en ese momento. 2. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño tales como la familia y la escuela. 3. El nivel cultural o social general, constituido por elementos de la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología. Vygotsky (Volumen I Programa de Educación Preescolar 2004 p, 48)

Se puede decir que el contexto social influye en el proceso del desarrollo del niño ya que este dependiendo del contexto donde se encuentre aprenderá lo de su medio con mayor rapidez que lo de otro contexto.

2.3.5. Pedagogía.

Es importante destacar que sobre pedagogía existen muchos conceptos tales como el de: Gómez, M. & Ángel, M. (2001) que dicen “La pedagogía es una actividad humana sistémica que orienta las acciones educativas y de formación, se plantean los principios, métodos, prácticas, maneras de pensar y modelos que son sus elementos constitutivos”. Fullat (1992), quien la asume como ciencia de la educación, encargada del discurso educacional, mientras que Guanipa

(2008), presenta la pedagogía como “conjunto de saberes que se ocupan de la educación, y como ciencia de carácter psicosocial ligada a los aspectos psicológicos del niño en la sociedad” .(p.37,38).

Entonces la pedagogía son las diferentes maneras como el docente organiza su quehacer dentro del aula para despertar en el estudiante el interés por lo que se le enseña y por lo que el aprende para ello se hace necesario que el docente utilice herramientas y mecanismos que contribuyan no solo al adquisición del conocimiento sino también a la motivación y a la reflexión elementos fundamentales en la educación.

2.3.6. Estrategias Pedagógicas.

Cada uno de los docentes en su aula busca y elige las estrategias con los cuales pretende lograr los objetivos propuestos

Reynaisabel (2011) dice que “Las estrategias pedagógicas son cada uno de los pasos que el docente desarrolla en su aula de clase para desarrollar diferentes acciones desde el proceso de enseñanza aprendizaje hasta la atención y disciplina de los educando.” Revista Slideshare.

El maestro le imprime su sello personal a la hora de desarrollar las estrategias pedagógicas con tal de obtener los objetivos propuestos esta busca estrategias que sean motivadoras para lograr motivar a los estudiantes al aprendizaje J Betancourt (2001). Considera: “que los educadores generalmente se han guiado más por los criterios propios de asimilación de conocimientos que por los que reflejan el dominio de estrategias del pensamiento” (P.37). Es decir los docentes en muchas ocasiones improvisan o inventan sus estrategias y no poseen un conjunto de procedimientos y habilidades que favorezcan el desarrollo de aprendizaje de pensamiento en los niños y niñas con los que está laborando.

2.4 Marco legal

En Colombia existen muchas normas en las cuales se reglamentan el derecho a la educación y la manera de hacerla llegar a los estudiantes.

La constitución política de Colombia en su artículo 44 dice que: “La vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separado de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”

La ley General de Educación ley 115 de 1994, concibe a la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral del ser humano y que debe ofrecerse con calidad a los ciudadanos.

En su artículo 4 dice que corresponde al estado a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo.

En su artículo 21 dice que los cinco primeros grados de la educación básica que constituyen el ciclo de primaria tendrán como objetivos específicos en su literal (G) dice:” la asimilación de conceptos científico en las áreas de conocimiento que sean objeto de estudio de acuerdo con el desarrollo intelectual y la edad”.

En su literal (L) habla de “la formación artística mediante la expresión corporal, la representación, la música, la plástica y la literatura.” y en su artículo 23 establece el área de tecnología e informática como fundamental y obligatoria en todos los grados de formación de educación formal. El reto tanto por el ministerio como para todas las instituciones escolares es definir criterios de realización de la práctica del área y de la articulación con las demás dentro de currículo de la básica y de la media.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3.1 Tipo de investigación

La investigación se enmarcara dentro de una de las línea de investigación de la universidad como es: Pedagogía medios y mediación, que se define como el estudio de los problemas que están en directa relación con los fines de la educación y su proceso lo cual implica una mirada especial a las correlaciones que se crean entre la pedagogía como observatorio de la educación, los medios como proceso comunicativo y las mediaciones como estrategias que desde la formación promueven movimientos sociales de aprendizaje. De igual manera se encuentra apoyado en el Campo de la Pedagogía y dentro de esta en el subcampo estrategia de aprendizaje, en el Campo Medios se ubica en el subcampo herramientas tecnológicas y digitales para la educación, mientras que en el Campo Mediaciones se utilizó el subcampo Ambientes directos de aprendizaje. El tipo de investigación es cualitativa, teniendo en cuenta que la investigación cualitativa se refiere a los estudios sobre el quehacer cotidiano de las personas o de grupos pequeños. En este tipo de investigación interesa lo que la gente dice, piensa, siente o hace; sus patrones culturales; el proceso y el significado de sus relaciones interpersonales y con el medio. Es de carácter descriptivo, ya que esta metodología permite recolectar la información necesaria, que posibilite acceder a los datos precisos para interpretar y describir la realidad del fenómeno en estudio y conocer las características ideales para diseñar y construir una propuesta metodológica sobre la implementación de la música apoyada en la Tecnología como estrategia para reforzar y dinamizar los procesos de aprendizaje en los estudiantes del grado primero de la educación básica de la institución educativa Antonia Santos sede (Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena .

3.2 Población y muestra

La población objeto de estudio está conformada por 87 estudiantes del grado primero de la institución educativa Antonia Santos sede (Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena, tres docentes y 87 padres de familia. Se tomó este grado como objeto de estudio teniendo en cuenta que en el paso del preescolar al grado primero de la básica se da una ruptura entre las estrategias lúdicas utilizadas en este y la metodología tradicional implementada en la educación básica.

La muestra seleccionada la conforman los 27 estudiantes del grado primero que funciona en la jornada de la mañana de esta institución, los tres docentes y los 27 padres de familia de estos niños.

3.3 Instrumentos

Para la recolección de la información de esta investigación se utiliza la encuesta que es una técnica basada en entrevistas, a un número considerable de personas, utilizando cuestionarios, que mediante preguntas, efectuadas en forma personal, telefónica, o correo, permiten indagar las características, opiniones, costumbres, hábitos, gustos, conocimientos, modos y calidad de vida, situación ocupacional, cultural, etcétera, dentro de una comunidad determinada.

La encuesta se le aplica a docentes, padres de familia y estudiantes de la institución educativa Antonia Santos sede Alfonso Araujo de la ciudad de Cartagena del primer grado de básica primaria para recoger la información pertinente a la investigación.

3.4 Análisis de resultados

3.4.1. Encuesta para estudiantes

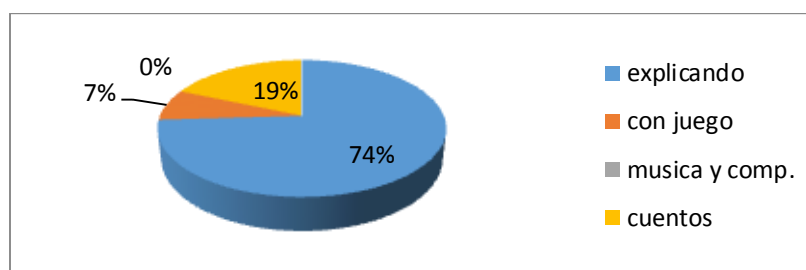
Pregunta N° 1 Tu profesora desarrolla las clases:

Tabla N° 1 Respuestas de los alumnos a la pregunta N° 1

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Explicando	20	74%
Con juegos	2	7%
Utilizando la música y computadores	0	0%
Cuentos	5	19%
Total	27	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica N° 1. Respuesta de los estudiantes a la pregunta N° 1



Fuente: Elaboración propia

Análisis: Teniendo cuenta los resultados de la pregunta 1 como lo muestra la tabla se puede deducir que la profesora desarrolla las clases haciendo uso de las explicaciones el 74% de los estudiantes afirman esto mientras que el 19% dice que la docente hace uso de los cuentos y el 7% opina que con juegos. Esto permite concluir que la docente basa el desarrollo de sus clases en la metodología tradicional de la explicación de las temáticas y no utiliza la música y la tecnología en sus actividades.

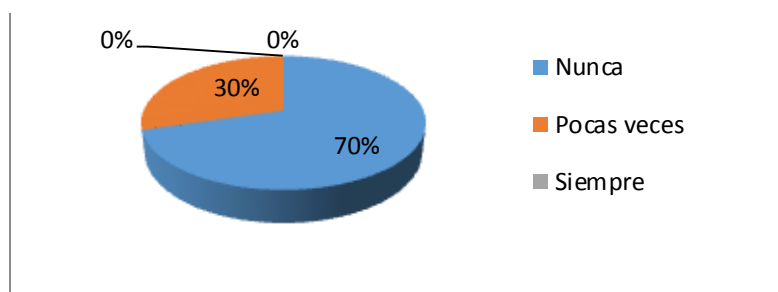
Pregunta N° 2 Con qué frecuencia desarrolla tu profesora las actividades por medio de la música utilizando computadores.

Tabla N° 2 Respuestas de los alumnos a la pregunta N° 2

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Nunca	19	70%
Pocas veces	8	29%
Siempre	0	0%
Frecuentemente	0	0%
TOTAL	27	99.9%

Fuente: Elaboración propia.

Grafica N° 2. Respuesta de los estudiantes a la pregunta N° 2



Fuente: Elaboración propia

Análisis: de acuerdo con el resultado obtenido en la pregunta se puede deducir que los docentes no utilizan la música y los computadores para el desarrollo de sus actividades el 70% de la muestra afirma esto, mientras que el 30% opinan que pocas veces. Esto permite concluir que los docentes no utilizan la música y la tecnología como estrategias para el desarrollo de su clase.

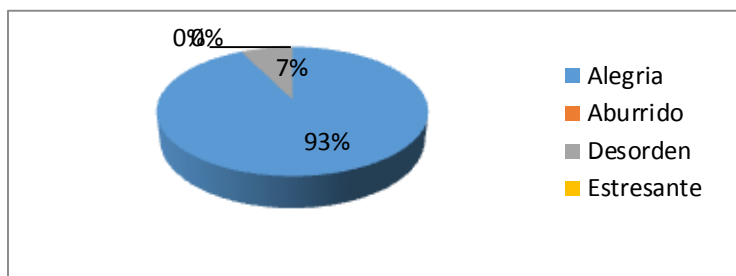
Pregunta N° 3 Cuando tu profesora utiliza la música para el desarrollo de su clase se siente un ambiente:

Tabla N° 3 Respuestas de los alumnos a la pregunta N° 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Alegría	25	93%
Aburrido	0	0%
Desorden	2	7%
Estresante	0	0%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica N° 3. Respuesta de los estudiantes a la pregunta N° 3



Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Al hacer el análisis de la pregunta 3 se puede observar que los estudiantes cuando la docente utiliza la música para el desarrollo de sus clases el 93% de los estudiantes sienten un ambiente de alegría mientras que el 7% dice que se sienten en desorden lo que nos permite determinar que al desarrollar las clases apoyados en la música los estudiantes se sienten más alegres dentro de ella.

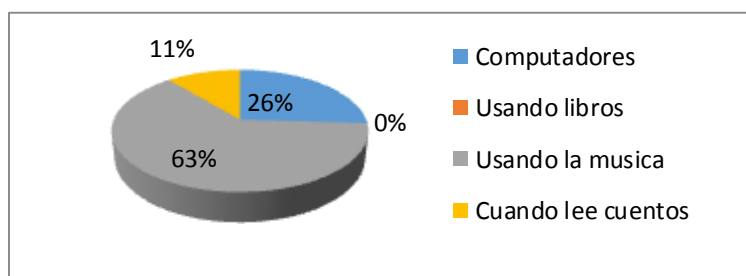
Pregunta N° 4 Sientes que se te hace más fácil aprender cuando la profesora hace la clase:

Tabla N° 4 Respuestas de los alumnos a la pregunta N° 4

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Computadores	7	26%
Usando libros	0	0%
Usando la música	17	63%
Cuando lee cuentos	3	11%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica N° 4. Respuesta de los estudiantes a la pregunta



Fuente: Elaboración propia

Análisis: teniendo en cuenta los resultados de la tabla donde el 63% opinan que se les hace más fácil aprender cuando la profesora hace la clase usando música mientras que el 11% opina que leyendo cuentos y el 26% dice que usando los computadores. Lo que permite concluir que los estudiantes le es más fácil aprender a través de la música y del uso de los computadores

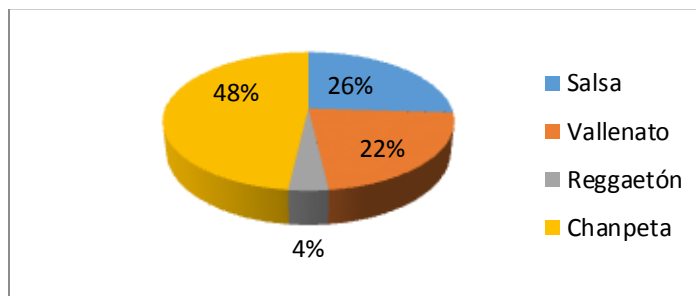
Pregunta N° 5 De los siguientes tipos de música cual escuchas más:

Tabla N° 5 Respuestas de los alumnos a la pregunta N° 5

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Salsa	7	26%
Vallenato	6	22%
Reggaetón	1	4%
Champeta	13	48%
TOTAL	27	99.9%

Fuente: elaboración propia.

Grafica N° 5. Respuesta de los estudiantes a la pregunta N° 5



Fuente: elaboración propia.

Análisis: A la pregunta sobre el tipo de música que más escuchan los estudiantes el 48% de los estudiantes contestaron que la champeta mientras que el 4% escucha reggaetón sin embargo el 26% escucha salsa y el 22% vallenato donde se puede concluir que la champeta, la salsa, y el vallenato son los más escuchados.

3.4.2. Encuesta para docentes

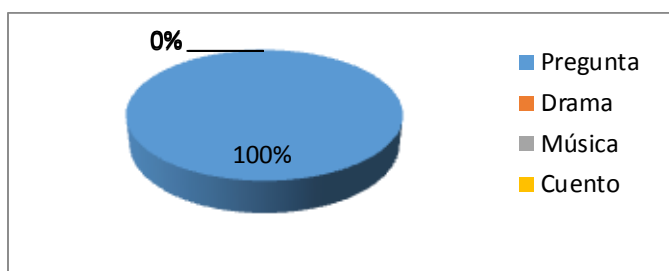
Pregunta N° 1 Utiliza usted para que sus estudiantes puedan recordar información sobre un tema:

Tabla N° 6 Respuestas de los docentes a la pregunta N° 1

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Pregunta	3	100%
Drama	0	0%
Música	0	0%
Cuento	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: elaboración propia.

Grafica N° 6. Respuesta de los docentes a la pregunta N° 1



Fuente: elaboración propia.

Análisis: Teniendo en cuenta la tabla anterior se deduce que el 100% de los docentes solo utilizan las preguntas como método para que sus estudiantes puedan recordar una información dejando a un lado cualquier forma lúdica con la cual se puede obtener la misma información.

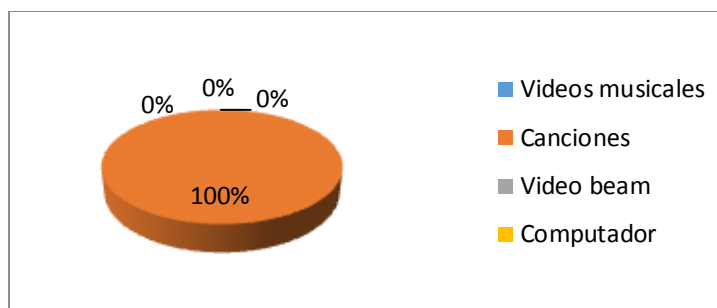
Pregunta N° 2 Planifica actividades que requieran el uso de materiales como:

Tabla N° 7 Respuestas de los docentes a la pregunta N° 2

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Videos musicales	0	0%
Canciones	3	100%
Video beam	0	0%
Computador	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: elaboración propia

Grafica N° 7. Respuesta de los docentes a la pregunta N° 2



Fuente: elaboración propia

Análisis: El 100% de los docentes solo utilizan las canciones para planificar sus actividades curriculares esto lo demuestra el resultado que muestra la gráfica y la tabla anterior.

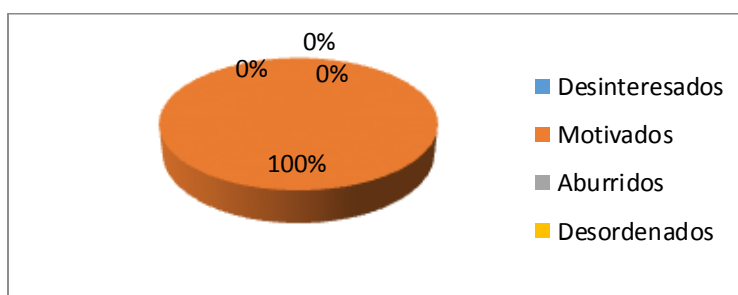
Pregunta N° 3 Sus estudiantes cuando usa la música (canciones, mp3, cd, video, musical) en el aula se muestran:

Tabla N° 8 Respuestas de los docentes a la pregunta N° 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Desinteresados	0	0%
Motivados	3	100%
Aburridos	0	0%
Desordenados	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: elaboración propia

Grafica N° 8. Respuesta de los docentes a la pregunta N° 3



Fuente: elaboración propia

Análisis: el 100% de los docentes afirman que sus estudiantes cuando en el desarrollo de sus clases utilizan canciones, mp3, videos musicales se sienten motivados para la realización de las

actividades se puede concluir que los estudiantes con el uso de la música y de la tecnología se motiva durante el desarrollo de las actividades curriculares.

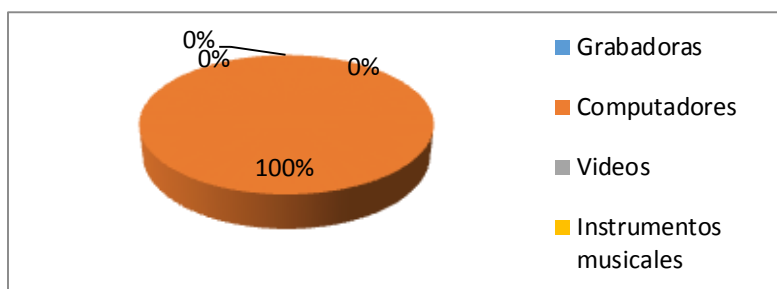
Pregunta N° 4 La institución cuenta con recursos musicales y tecnológicos para utilizarlos en clase como:

Tabla N° 9 Respuestas de los docentes a la pregunta N° 4

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Grabadoras	0	0%
Computadores	3	100%
Videos	0	0%
Instrumentos musicales	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica N° 9. Respuesta de los docentes a la pregunta N° 4



Fuente: elaboración propia

Análisis: la institución no cuenta con recursos musicales para el desarrollo de las actividades el 100% de los docentes dicen que solo cuentan con computadores. A pesar de contar con este recurso los docentes no le dan un uso como material para el desarrollo de las actividades en forma lúdica solo le dan uso para la clase de informática.

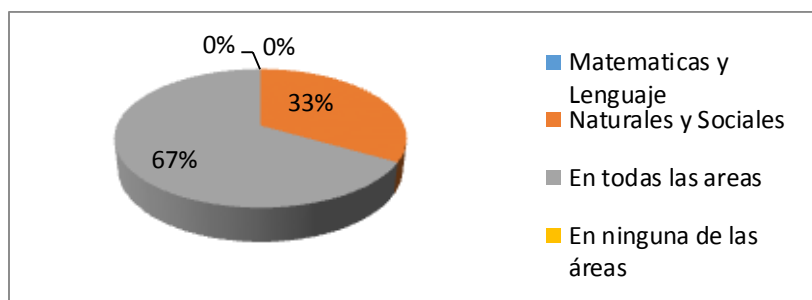
Pregunta N° 5 La música y la tecnología se pueden usar para el desarrollo de clases en:

Tabla N° 10 Respuestas de los docentes a la pregunta N° 5

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matemática y lenguaje	0	0%
Ciencias naturales y ciencias sociales	1	0%
En todas las áreas	2	67%
En ninguna de las área	0	0%
TOTAL	3	100%

Fuente: Elaboración propia.

Grafica N° 10. Respuesta de los docentes a la pregunta N° 5



Fuente: Elaboración propia.

Análisis: La música y la tecnología se puede utilizar para el desarrollo de las actividades académicas según dice el 67% de los docentes encuestados, mientras que el 33% opina que solo en naturales y sociales se puede realizar las actividades utilizando estos elementos lo que permite concluir que los docentes saben que estas estrategias lúdicas se pueden utilizar en todas las áreas más sin embargo no las utilizan.

3.4.3. Encuesta para padres.

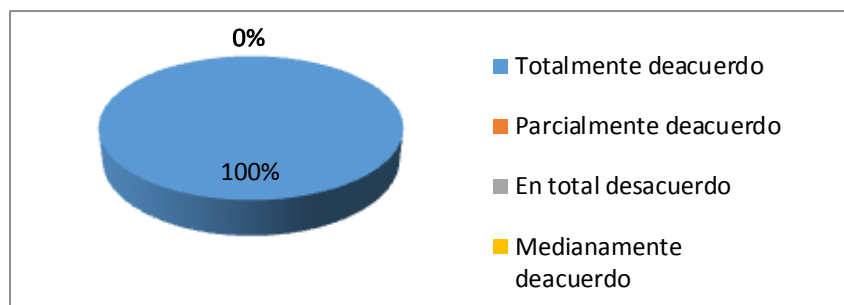
Pregunta N° 1 Las estrategias que utiliza el docente para el desarrollo de sus actividades curriculares influyen en el rendimiento académico de los estudiantes:

Tabla N° 11 Respuestas de los padres a la pregunta N° 1

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Totalmente de acuerdo	27	100%
Parcialmente de acuerdo	0	0%
En total desacuerdo	0	0%
Mediana mente de acuerdo	0	0%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia

Grafica N° 11. Respuesta de los docentes a la pregunta N° 1



Fuente: Elaboración propia

Análisis: los padres de familia conceptúan que el rendimiento académico de sus hijos depende de las estrategias que use el docente para motivar a sus estudiantes dentro del desarrollo de sus clases el 100% de ellos estuvieron totalmente de acuerdo en responsabilizar al docente. Se puede concluir que el docente tiene que reinventar estrategias para lograr en sus estudiantes tengan un buen rendimiento académico.

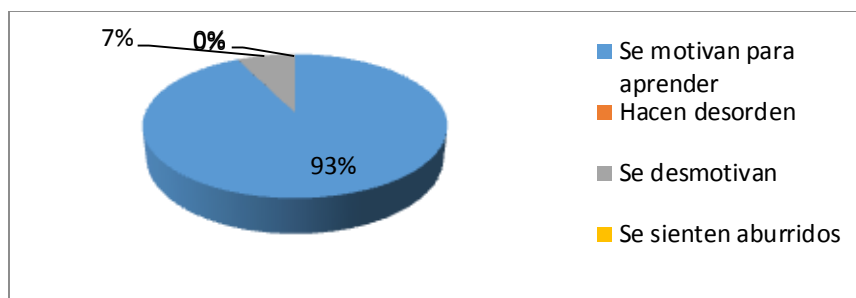
Pregunta N° Con la utilización de La música y la tecnología para el desarrollo de las clases los estudiantes:

Tabla N° 12 Respuestas de los padres a la pregunta N° 2

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Se motivan para aprender	25	93%
Hacen desorden	0	0%
Se desmotivan	2	7%
Se sienten aburridos	0	0%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia.

Grafica N° 12. Respuesta de los padres a la pregunta N° 2



Fuente: Elaboración propia.

Análisis: la música y la tecnología se convierten en estrategias con los cuales el 93% de los padres de familia consideran que sus hijos se motivan para aprender cuando el docente las utiliza para el desarrollo de sus clases mientras que el 7% opina que sus hijos con estas estrategias se desmotivan con esto se concluye que los padres están de acuerdo con el uso de estas estrategias.

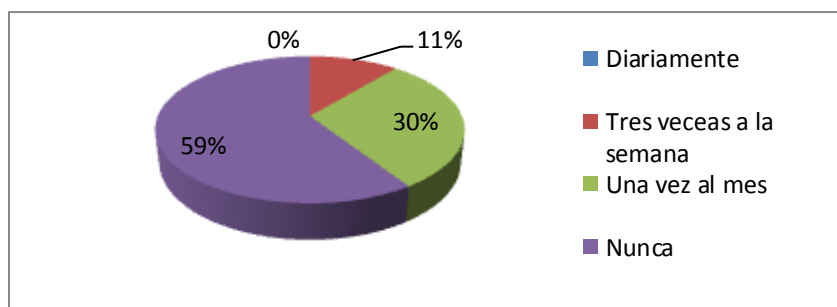
Pregunta N° 3 Con qué frecuencia los docentes del primer grado utilizan la música y la tecnología para el desarrollo de sus actividades curriculares:

Tabla N° 13 Respuestas de los padres a la pregunta N° 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Diariamente	0	0%
Tres veces a la semana	3	11%
Una vez al mes	8	30%
Nunca	16	59%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia.

Grafica N° 13. Respuesta de los padres a la pregunta N° 3



Fuente: Elaboración propia.

Análisis: Teniendo en cuenta los resultados que muestra la gráfica de la pregunta 4 se puede decir que los docentes nunca utilizan estas estrategias según la opinión del 59% de los padres encuestados solo el 11% de estos opina que los docentes utilizan estas estrategias diariamente, mientras que el 30% dice que una vez al mes lo que permite determinar que los docentes no están utilizando estas estrategias lúdicas para el desarrollo de sus clases.

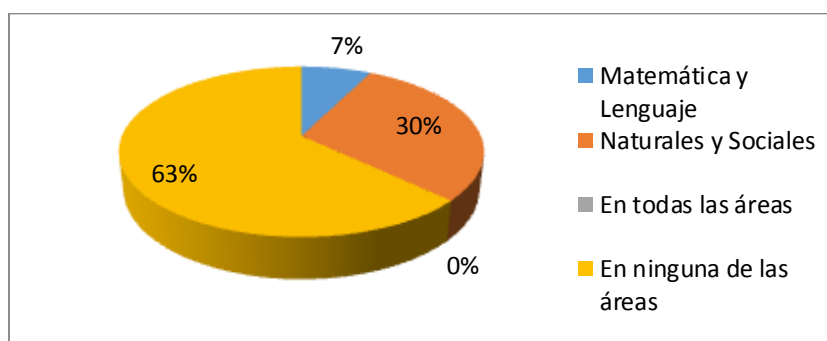
Pregunta N° 4 La música y la tecnología la usan los docentes para el desarrollo de las clases de:

Tabla N° 14 Respuestas de los padres a la pregunta N° 4

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Matemática y lenguaje	2	30%
Ciencias naturales y ciencias sociales	8	63%
En todas las áreas	0	7%
En ninguna de las áreas	17	0%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia.

Grafica N° 14. Respuesta de los padres a la pregunta N° 4



Fuente: Elaboración propia

Análisis: el 63% de los padres de familia dicen que los docentes en ningunas de las áreas utilizan la música o la tecnología para el desarrollo de sus clases un 30% dice que solo las utili-

zan en las clases de naturales y sociales mientras que un 7% considera que solo las utiliza en matemáticas y lenguaje lo que permite concluir que los docentes no se han apropiado de estas estrategias para el desarrollo de las actividades académicas de todas las áreas.

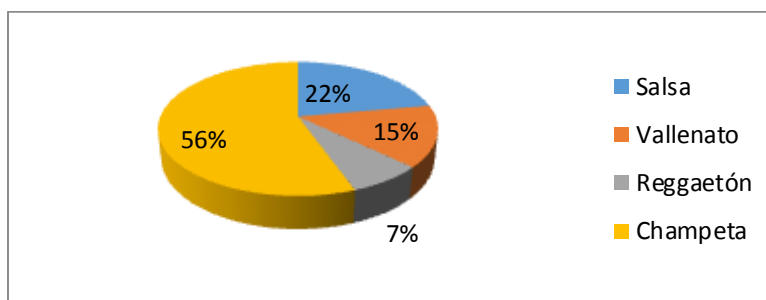
Pregunta N° 5 Cuál de los siguientes géneros musicales cree usted escuchan más los niños y niñas de primer grado:

Tabla N° 15 Respuestas de los padres a la pregunta N° 5

CATEGORIA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Salsa	6	4%
Vallenato	4	4%
Reggaetón	2	37%
Champeta	15	55%
TOTAL	27	100%

Fuente: Elaboración propia.

Grafica N° 15. Respuesta de los padres a la pregunta N° 5



Fuente: Elaboración propia

Análisis: Según los padres las preferencias sobre los géneros musicales que tienen los niños de primer grado el 56% dice que la Champeta es su género preferido, y el reggaetón es el género que menos escuchan los niños de esta comunidad mientras que solo el 7% de estos se inclinan hacia este género, el 22% de los niños les gusta la salsa y un 15% de los niños su género preferido es el vallenato esto permite decir que la Champeta es el género preferido de los niños de primer grado de esta comunidad.

3.5 Diagnóstico

Teniendo en cuenta el análisis realizado a las encuestas aplicadas a padres de familia, estudiantes y docentes se puede hacer las siguientes afirmaciones:

Los docentes desarrollan sus actividades curriculares utilizando la metodología tradicional de explicación de las temáticas, para lograr que los estudiantes recuerden una información se basa en las preguntas. No hacen uso de estrategias lúdicas solo se apoyan en canciones para el desarrollo de la actividades. La institución solo posee computadores como materiales o herramientas para el desarrollo de las clases sin embargo estos computadores se utilizan para las clases de informática mas no como un material de apoyo para el desarrollo de estrategias ludo pedagógico. Los docentes conceptúan que la música y la tecnología se pueden usar para el desarrollo de las actividades pedagógicas en todas las áreas más sin embargo no ponen en práctica esto.

Los estudiantes por otra parte manifiestan que se interesan más en las clases y les gustan cuando las desarrollan utilizando las canciones al igual que conceptúan que aprenden con mayor rapidez cuando las clases se desarrollan de esa manera. Los estudiantes afirman que los docentes no hacen uso de las estrategias lúdicas para el desarrollo de las actividades académicas.

En cuanto a los padres de familia manifiestan que los docentes solo usan la música y la tecnología para el desarrollo de las clases de ciencias naturales y ciencias sociales más sin embargo la música y la tecnología puede ser estrategia de desarrollo para cualquier área, de igual manera los estudiantes y padres coinciden en que el género musical que más escuchan y los emociona es el ritmo de champeta y le siguen en sus gustos la salsa y el vallenato.

3.6 Variables

A partir del diagnóstico realizado a las encuestas a padres de familia, docentes y estudiantes se determinaron las siguientes variables que serán nuestro punto clave para la propuesta:

Tabla N° 16.Cuadro de variables

Variables	Indicador de observación	Instrumento
La música y tecnología como estrategia para el área de castellano	Articulación de la estructura curricular con la utilización de la música y la tecnología en el quehacer pedagógico. Los niños y niñas participan activamente en la música y el juego con las láminas con alegría y motivación.	Taller 1 Conozcamos la letra M. Historia de la letra M (video). Enseñanza de la canción de la letra M. (video). Juego con la letra M
La música y tecnología como estrategia para el área de matemáticas	Desarrollo de las actividades propuestas por áreas. Los niños y niñas irán descubriendo por medio de videos y canciones la importancia de los números y lo fácil que puede ser al contar.	Taller 2 Conteo del 1 al 20 Historia del origen de los números (video) Juego: conteo del 1 al 20. Canción de los números. Videos musicales de los números.
La música y tecnología como estrategia para el área de Naturales	Inclusión de la música y la tecnología en los procesos pedagógicos. Los niños y niñas aprenderán la importancia de cuidar y conservar el agua, indispensables para nuestra vida.	Taller 3 Bailando y cantando el agua vamos conservando Historia del agua. Video: “Fluvi te enseña a cuidar el agua”. Enseñanza de la canción: amo al agua como a mi mamá. Dramatización “Agua de mi vida sin ti no tengo vida”
La música y tecnología como estrategia para el área de Sociales	Los niños y niñas aprenderán cuales son los meses del año y los eventos que se realizan en ellos.	Taller 4 Conociendo los meses del año Descubriendo los meses del año. Enseñanza de la canción: los meses del año Juego: Conozcamos y juguemos con los meses del año.
La música y tecnología como estrategia para el área de ética	Los niños y niñas descubrirán con esa historia lo importante que es valorar a sus amigos ya sean grandes o pequeños.	Taller 5 El valor de la amistad Historia el tigre y el ratón (video). Enseñanza canción la amistad.(video) Baile de la amistad. Juego: conozcámonos más y seamos amigos.

Fuente: Elaboración propia

Capítulo 4

Propuesta de Intervención

4.1 Título de la propuesta

“Con música y tecnología aprendemos con alegría”

4.2 Descripción de la propuesta

La propuesta ha sido desarrollada a partir del análisis de los resultados obtenidos de las encuestas aplicadas a estudiantes, docentes y padres de familia donde se evidencia que los docentes desarrollan sus actividades curriculares utilizando la metodología tradicional de explicación de las temáticas, no hacen uso de estrategias lúdicas solo se apoyan en canciones para el desarrollo de la actividades. La institución solo posee computadores como materiales o herramientas para el desarrollo de las clases sin embargo estos computadores se utilizan para las clases de informática mas no como un material de apoyo para el desarrollo de estrategias ludo pedagógico. Los docentes conceptúan que la música y la tecnología se pueden usar para el desarrollo de las actividades pedagógicas en todas las áreas más sin embargo no ponen en práctica esto.

Los estudiantes por otra parte manifiestan que se interesan más en las clases y les gustan cuando las desarrollan utilizando las canciones al igual que conceptúan que aprenden con mayor rapidez cuando las clases se desarrollan de esa manera.

La música apoyada con la tecnología es una herramienta fundamental en la aplicación de nuevas estrategias metodológicas en el desarrollo todas las áreas del plan de estudio de una institución lo que sin lugar a duda permitirá que los estudiantes se motiven a aprender y de igual mane-

ra se le haga más fácil la adquisición del conocimiento lo que mejoraría la calidad de la educación.

4.3 Justificación

Los estudiantes del grado primero de la Intuición Educativa Antonia Santos (sede Alfonso Araujo) de la ciudad de Cartagena presentan un bajo rendimiento académico debido a diversos factores como son la utilización de metodología tradicional usada por los docentes para el desarrollo de las actividades curriculares dejando a un lado el uso de estrategias lúdicas que motiven al estudiante al aprendizaje. La música utilizada como estrategia pedagógica motiva a los estudiantes a aprender porque con ella se sienten que están jugando y no sienten la rigidez de la metodología tradicional y aprovechando que la institución cuenta con computadores utilizados únicamente para las clases de informática se pueden utilizar para apoyar la estrategia de la música para el desarrollo de las actividades en el aula. Es necesario diseñar estrategias pedagógicas con la música apoyada en la tecnología para el desarrollo de todas y cada una de las áreas del plan de estudio que rompa con los modelos educativos tradicionales basados en la explicación de temáticas y ofrecer a los docentes y los niños estas nuevas estrategias motivantes para hacer del desarrollo de las clases un espacio que genere alegría y felicidad a los estudiantes.

4.4 Objetivos

4.4.1 Objetivo general

Implementar la música y la tecnología como estrategia lúdico pedagógica en el desarrollo de las actividades curriculares de todas las áreas para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

4.4.2 Objetivos específicos

- Enseñar el fonema M con su sonido y escritura.
- Afianzar el Conteo de forma ascendente y descendente el círculo numérico de 0 a 20
- Sensibilizar a los niños y niñas en el cuidado y conservación del agua.
- Identificar los meses del año y los eventos que se dan en cada uno de ellos.
- Fomentar y afianzar el valor de la amistad entre los niños para una sana convivencia.
- tecnología como estrategia lúdico pedagógica en el desarrollo de las actividades académicas.

4.5 Estrategias y actividades

Las estrategias que se realizaran en esta propuesta de intervención está basada en el desarrollo de actividades curriculares en cada una de las áreas mediante la implementación de la música y la tecnología como estrategia lúdico pedagógico. La interacción de los estudiantes con la música que es fuente de placer y combinado con la tecnología que el uso de estas es de actualidad y agrado para ellos favorece la motivación y la disposición para el aprendizaje.

A continuación se presentan cinco (5) talleres que son: uno en el área de matemáticas, lengua castellana, ciencias sociales, ciencias naturales y ética y valores que fueron diseñados con temáticas concernientes a cada área y apoyados en la música y la tecnología como estrategias motivantes para la adquisición del aprendizaje en una forma lúdica que produzca placer y alegría en el desarrollo de las mismas.

4.5.1 Taller 1 Área lengua castellana

1. Identificación

Institución educativa: Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo).

Grupo: 1ro

Nivel: educación básica.

Responsable: docente investigador

Variable: La música y la tecnología como estrategia en el área de castellano.

Tiempo: 2 horas.

2. Objetivos

Enseñar el fonema M con su sonido y escritura.

3. Contenido y metodología

A. Actividad 1. Conociendo la letra M

- a. Saludo de bienvenida con la canción buenos días bajo los acordes de la guitarra.

Buenos días
Canto yo
El sol dice hola
La luna dice adiós
Buenos días
Canto yo
El gallo cantó
Es mi despertador
Bueno días
Canto yo
Hay que levantarse
El día ya empezó
Buenos días
Canto yo
Si cantas con ganas
Será un día mejor
Buenos días
Canto yo
Cantar es lo mejor

- b. Mientras se está cantando la canción los niños y niñas hacen una ronda y cuando empiezan a cantar se ponen frente con frente para saludarse.
- c. Sentado en un círculo se da inicio al concurso de los sonidos al cual llamaremos “el zoológico mágico”, en el cual la docente tiene una tula que contiene diferentes animales donde cada niño sacara uno e imitara los sonidos onomatopéyicos de cada animal.

B. Actividad 2. Historia de la señora M

- a. Se motivara a los niños a observar el video donde encontraran a un gran personaje “la señora de la montaña” (Letrilandia).
- b. Terminada la historia se formularan preguntas tales como: ¿Cómo le pareció la historia? ¿Quién es el personaje? ¿Qué entendieron? Se acuerdan de la bolsa del zoológico mágico? ¿Qué animal tiene el sonido como la señora M?
- c. Enseñanza de la canción de la señora M.

*La señora M siempre está contenta junto al señor p y a sus dos hijas gemelas
Un día se fueron de excursión al campo al ver la montaña quiso ir a lo más alto*
Coro

*La señora M vive en la montaña puede ver el mar y el bosque desde su cabaña
Vigilar el reino es muy importante, ella les avisara si soplan los gigantes
Se posó en su hombro una mariposa mariposa quiso que la viera el rey pues era muy hermosa.
Pero los gigantes que al palacio fueron, asustados y enfadados del país huyeron*

- a. Luego de cantada varias veces se dramatizara haciendo el recorrido sobre la escritura de la letra M trazada en el piso con cinta aislante de color rojo.
- b. Seguiremos lúdicamente dibujando en el aire, la espalda del compañero, en sus bracitos la letra M.

- c. Terminado este paso se dará un descanso donde se les repartirá un helado con el objetivo que los niños y niñas al saborearlo pronuncien el sonido de la M (mmmmm....) que rico.

4. Recursos

Humanos: docente, estudiantes del grado primero.

Materiales: Guitarra, video beam, computador, tula, juguetes de animales, helados, marcadores, tijeras, cinta aislante roja, crayolas, hojas, papel mache, papel de seda, cartulina, plastilina.

5. Actividades de evaluación

- a. En grupo elaboraran la M con plastilina, la escribirán con papel maché, en hoja de block las rellenaran con bolitas de papel de seda.
- b. Se comprobara el aprendizaje de la letra M mandando a los niños al tablero para que escriban la letra y digan su pronunciación

4.5.2 Taller 2 Área matemática

1. Identificación.

Institución educativa: Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo).

Grupo: 1ro

Nivel: educación básica.

Responsable: docente investigador

Variable: la música y la tecnología como estrategia en el área de Matemáticas.

Tiempo: 2 horas.

2. Objetivos

Afianzar el Conteo de forma ascendente y descendente el círculo numérico de 0 a 20

3. Contenido y metodología

A. Actividad 1. Cantando y jugando vamos contando del 0 al 20

- a. Saludo de bienvenida con la canción “se dan campanas tres”

*Se dan campanas tres y con los pies también
Se da la vuelta al campanario otra vez
Saludos por aquí, saludos por allá
Se da la vuelta al campanario otra vez*

- b. Mientras se está cantando los niños y niñas trabajaremos con el movimiento contando cada pasó que dice la canción.

- c. Terminada la actividad de saludo los niños y niñas se sentaran en el círculo para hablar de los números donde se les formulara preguntas tales como ¿Qué son los números? ¿Para qué sirven los números? ¿Desde cuándo se usan los números? ¿Cómo podemos usarlo?

B. Actividad 2 Presentación del video: El número y sus contextos

- a. Se les pondrá un video gracioso donde se les explicara de donde provienen los números y su importancia.
- b. Ya terminado el video se les formularan preguntas sobre este.

C. Actividad 3 Jugando y manipulando los números vamos contando.

- a. Los niños y niñas formaran un círculo donde habrá dos líneas rojas el que caiga en una de ellas es que saldrá a sacar el número que corresponda del cofre y luego colgarlo en la cuerda
Previamente instalada esto se hará entonando la canción :

*Caminamos por el círculo
Y vamos a contar
Quien se quede en la línea roja
Es el que va a adivinar*

- c. Se seguirá realizando la actividad hasta completar el círculo de 0 a 20
- d. Luego los niños y niñas contarán en forma ascendente y descendente mirando los números que están en la cuerda
- e. Se seguirá reforzando el conteo en forma ascendente y descendente con la canción el gallo

*El gallo canto a la 1 creyendo que madrugaba (bis)
Pero no era la una, ni medio, ni cero, ni nada que bien que me despertaba.
El gallo canto a la 2 creyendo que madrugaba (bis)
Pero no era ni 2 ni un 1, ni medio, ni cero, ni nada que bien que me despertaba.*

- f. Así sucesivamente se entonará la canción hasta el número 20, con esta canción trabajaremos la concentración y la memoria y cada vez que cantemos la canción se hará con movimientos

4. Recursos

Humanos: docente, estudiantes del grado primero.

Materiales: guitarra, video beam, computador, cobre, hojas, tarros de plástico, gancho de ropa, pita, colores, cinta de enmascarar

5. Actividades de evaluación

- a. Previamente se tendrá preparado en una mesita tarros plásticos adheridos a la mesa y las tapas de los tarros enumeradas en una bolsa donde los niños sacaran y enroscaran a los tarros según el orden que se les pida (ascendente o descendente)

- b. Terminada la actividad anterior en las mesas se les entregara una hoja y se les pedirá que escriban los números de 0 a 20 en forma ascendente y descendente.
- c. Esta actividad la realizaran individualmente, de esta manera comprobaremos el aprendizaje de los niños.

4.5.3 Taller 3 Área ciencias Naturales

1. Identificación

Institución educativa: Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo).

Grupo: 1ro

Nivel: educación básica.

Responsable: docente investigador

Variable: la música y la tecnología como estrategia en el área de ciencias naturales.

Tiempo: 2 horas.

2. Objetivos

Sensibilizar a los niños y niñas en el cuidado y conservación del agua.

3. Contenido y metodología

A. Actividad 1. Bailando y cantando el agua vamos conservando.

- a. Saludo de bienvenida al compás de la guitarra con la canción hola amiguitos.

Hola amiguito dime como estas (muy bien: niños y niñas), dime como estas

*Todos juntos, muy contentos nos pondremos a cantar
 Todos juntos muy contentos vamos a jugar
 Toca, toca la guitarra, toca el violín, toca el violín
 Toca toca flauta dulce, toca el piano plin, plin plin
 Toca toca flauta dulce, toca el piano plim
 Hola amiguito dime, dime como estas, dime como estas
 Este juego del saludo, ya se va a terminar
 Este juego del saludo, se termina ya.*

- b. Sentaditos se formularan preguntas de su quehacer cotidiano:

¿Qué fue lo primero que hicieron cuando se levantaron?

¿Que utilizaron para bañarse?

Que desayunaron ¿con que preparamos el jugo?

- c. Preguntas inducidas a demostrar la utilidad del agua.
- d. luego se les comentara que vamos a ver un video de alguien muy importante y que les va a gustar mucho este es “Fluvi te enseña a cuidar el agua”.
- e. Se formularan preguntas acerca del video como:
 - ¿Quién es fluvi? ¿A dónde iba fluvi? ¿Qué consejos daba? y otras.

B. Actividad 2. Enseñanza de la canción

- a. A continuación se le enseñara la canción: amo al agua como a mi mama

*Al agua la quiero tanto como mama y papa
 Porque es útil al hombre, si ella no puedo vivir
 Es por eso que la cuido, para que no deje de existir.
 El agua me divierte como lo hace papa y mama
 En este clima tan caliente es cuando la aprecio más
 Somos pequeñitos pero grandes como el mar
 Por eso le pido a mi maestra que no deje de remar
 Con el agua se cocina, con el agua nos bañamos
 Por eso a mis amigos y a mis vecinos del barrio
 Les digo con mucho esmero y casi como un ruego
 No la malgaste
 No la ensucies
 Protege sus fuentes
 Ahora y siempre*

- b. Se formularan preguntas acerca de la canción.

C. Actividad 3. Dramatización “Agua de mi vida sin ti no tengo vida”

- a. Aclaradas las preguntas los niños y niñas en grupo dramatizaran varios temas donde mostraremos como utilizamos el agua en nuestras casas, en la calle y en el mar para afianzar los conceptos vistos.

4. Recursos

Humanos: docente, estudiantes del grado primero.

Materiales: guitarra, video beam, computador, hojas, colores, marcadores.

5. Actividad de evaluación

Dibuja al amigo fluvi dándoles consejo sobre el cuidado del agua y dibuja como sería el planeta si cuidáramos y conserváramos el agua.

4.5.4 Taller 4 Área ciencias sociales

1. Identificación

Institución educativa: Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo).

Grupo: 1ro

Nivel: educación básica.

Responsable: docente investigador

Variable: la música y la tecnología como estrategia en el área de ciencias sociales.

Tiempo: 2 horas.

2. Objetivos

Identificar los meses del año y los eventos que se dan en cada uno de ellos.

3. Contenido y metodología

A. Actividad 1. Conociendo los meses del año

- a. Canción de bienvenida “saludo”

*Con una mano nos saludamos
Pero con otra no lo se
Con las dos manos nos saludamos
Y hacemos ruido con los pies*

*Con un piecitos nos saludamos
 Pero con uno no lo se
 Con dos piecitos nos saludamos
 Y hacemos ruidos otra vez*

- b. Se trabaja con movimientos del cuerpo acordes a la letra de la canción.

B. Actividad 2. Descubriendo los meses del año

- a. Sentados en el círculo se les preguntaran antes de comenzar la actividad
- b. ¿En qué mes estamos? ¿En qué mes cumplen años? ¿Cuántos meses tiene el año?
- c. Respondida las preguntas se les pondrá un video clásico de un cuento llamado “los doce meses del año”
- d. Terminada la actividad del video se les preguntaran ¿qué les pareció la historia? ¿Qué entendieron? ¿Quién de los meses ayudo a la niña? Etc.

C. Actividad 3. Enseñanza de la canción

*Enero, febrero, marzo, abril y mayo
 Junio, julio, agosto, septiembre y octubre
 Noviembre, diciembre y termina el año
 Son los doce meses que forman un año.
 Que cansada está la tierra tantas, tantas
 Vueltas dio
 Pues girando dio la vuelta por alrededor del sol
 Se ha tardado todo un año porque el sol
 es barrigón
 Los doce meses del año es el tiempo que demoró.
 Enero, febrero, marzo, abril y mayo
 Junio, julio, agosto, septiembre y octubre
 Noviembre, diciembre y termina el año
 Son los doce meses que forman un año.
 Me contaron que la tierra del sol se enamoró
 Que por eso es que ella gira siempre alrededor
 del sol
 Que la luna muy celosa se entromete entre*

los dos
Que demora doce meses la tierra en rodear al sol
[: Enero, febrero, marzo, abril y mayo
Junio, julio, agosto, septiembre y octubre
Noviembre, diciembre y termina el año
Son los doce meses, que forman un año.:]

- a. se les explicara y enseñara la canción “meses del año”.
- b. Trabajaré la coreografía de la canción para que los niños y niñas identifiquen los meses de año a partir de cada uno de los eventos que se muestran.

C. Actividad 4. Conozcamos y juguemos con los meses del año.

- a. Se sentaran en círculos para explicar la actividad, se les mostrara una laminas donde represente cada mes del año y su estación
- b. Se pondrá en cada esquina pegada en la pared los 12 meses del años se formaran 4 grupos de 6 estudiantes, a cada uno se le dará una tula con 12 láminas donde se encuentran un evento que se da en cada mes del año, en cada grupo habrá un líder quienes son los que reciben la tula.

Teniendo todos la tula se contara hasta tres y comenzaran a abrir la tula y sacar las láminas el grupo que logre colocar las doce láminas en su lugar en el menor tiempo gana.

Se seguirá trabajando en el juego hasta que el último grupo termine para comprobar el aprendizaje.

4. Recursos

Humanos: docente, estudiantes del grado primero.

Materiales: guitarra, video beam, computador, tula, hojas, láminas, colores, fotocopia,

Marcadores.

5. Actividad de evaluación

a. Se entregará una fotocopia donde aparezca en la columna de la izquierda los meses del año en su orden, en la columna de la derecha los eventos en desorden para que los niños unan con una línea el evento con cada mes del año.

b. Se les pedirá que dibujen el evento que más les gusta y digan porque y en qué mes se realiza.

4.5.5 Taller 5 Área Ética y valores

1. Identificación

Institución educativa: Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo).

Grupo: 1ro

Nivel: educación básica.

Responsable: docente investigador

Variable: la música y la tecnología como estrategia en el área de Ética.

Tiempo: 2 horas.

2. Objetivos

Fomentar y afianzar el valor de la amistad entre los niños para una sana convivencia.

3. Contenido y metodología

A. Actividad 5. El valor de la amistad

a. Canción de bienvenida con la canción “Hola amiguitos”

Hola amiguitos como están (muy bien)
Como la están pasando hoy (muy bien)
Como están (muy bien), como están (muy bien)
Como están amiguitos como esta
Soy la más lista del salón (yo también)
Soy la más limpia del salón (yo también)
Lista soy (yo también), // Limpia soy (yo también)
Y siempre yo uso el jabón//

A mí me gusta respetar (yo también)
No me burlo de los demás (yo también)
Amiga soy (yo también), legre soy (yo también)
Compartiendo con todos la amistad
Amiga soy (yo también), legre soy (yo también)
Así me la paso a todo dar
Las tareas siempre hago yo (yo también)
A mí me gusta estudiar (yo también)
No pelear (yo también), no gritar (yo también)
Y siempre me doy a respetar.

- b. Mientras se canta la canción jugaremos y bailaremos al son de la música.
- c. Luego de terminada la actividad comenzaremos con la actividad de la amistad haciéndoles una preguntas:
- d. ¿Saben ustedes que es la amistad? ¿Tienen ustedes muchos amigos? Comparten con ellos?
- e. Después de respondidas las preguntas se les pondrá un video en donde se les explicara en forma de cuento el valor de la amistad y las maneras de conservarla.
- f. Terminado el video se les preguntara ¿Qué entendieron? Quienes eran los personajes? ¿Por qué es importante compartir? Etc.

B. Actividad 2. Conozcámonos más y seamos amigos

- a. En cada esquina del lugar hay 6 globos de un color diferente, se conformaran 4 grupos utilizando para conformarlos una tula con 6 tapas de cada color azul, rojo, amarillo y verde, los grupo serán de 6 estudiantes.
- b. Al frente de cada color habrá una caja vacía el cual depositaran los globos trasladándolo de un lugar al otro en parejas apoyados en la frente sin utilizar las manos, así hasta terminar todos los globos el equipo que termine primero ganara la competencia.

- c. Se formularan preguntas acerca del juego: ¿cómo se sintieron? ¿Por qué cree que gano el equipo ganador? ¿Por qué creen que no ganaron? Y otras.
- d. Terminada la actividad descansaremos un rato y la docente les dará una papita por compañero que serán los mismos de la actividad para que compartan con el fin de que aprendan que se puede compartir de todas las formas.

C. Actividad 3. Enseñanza de la canción

- a. Nos sentamos en círculo para enseñarles una canción llamada yo tengo un amigo

*Quien tiene un amigo tiene un tesoro
 Repleto de joyas, diamantes y oro
 Quien tiene un amigo tiene la suerte
 De un trébol de cuatro hojas de color verde
 Quien tiene un amigo es afortunado
 Puedes quererlo y hay que cuidarlo ¡oh, oh;
 Coro
 Yo tengo un amigo, yo tengo un amigo
 Yo tengo un amigo y eres tú
 Yo tengo un amigo, yo tengo un amigo
 Yo tengo un amigo y eres tú
 Yo tengo un amigo tiene una flor
 Que brilla en invierno y también con el sol
 Quien tiene un amigo puede jugar
 A todos los juegos del mundo mundial
 Quien tiene un amigo no puede enfadarse
 Todas las cosas pueden hablarse ¡oh, oh;*

- b. Enseñamos varias veces la canción se les muestra como es la coreografía para comenzarla a cantar y a bailar con ese amigo que han tenido durante toda la actividad.

4. Recursos

Humanos: docente, estudiantes del grado primero.

Técnicos: guitarra, video beam, computador,

Didáctico: tula, hojas, tapas de colores, colores, globos, marcadores, tijeras, figuras de animales, cartulinas.

5. actividad de evaluación

- a. Se les pedirá a los niños que mencionen palabras que se les puede decir a un amigo y se escribirán en el tablero
- b. Se les entregará materiales para que elaboren una tarjeta para el compañero con el que le toca realizar las actividades y se les dice que pueden utilizar las palabras que están en el tablero que fueron mencionadas.
- c. Se hará la entrega de las tarjetas dándose un abrazo.

4.6 Personas responsable

Los directivos docentes, docentes, estudiantes y padres de familia de la Institución Educativa Antonia Santos, incluyendo las sedes Alfonso Araujo, San Luis Gonzaga y Brigada Cívica; con el apoyo de la docente investigadora son las personas encargadas de darle vida a esta propuesta.

4.7 Beneficiarios de la propuesta

Las personas que se beneficiarán con la puesta en marcha de la propuesta son los directivos docentes, docentes, estudiantes, padres de familia, personal administrativo de la Institución Educativa Antonia Santos, incluyendo las sedes Alfonso Araujo, San Luis Gonzaga y Brigada Cívica.

4.8 Recurso: humanos, técnicos, didácticos, etc.

Humanos: estudiante, docente, docente investigador, padres de familia, instructor de música.

Técnico: guitarra, video beam, computador, grabadora, instrumentos de percusión menor.

Didáctico: videos de apoyo, canciones, materiales, cartulina, animales de plástico, papel, globos, material reciclables, crayolas, pinturas, plastilina, marcadores, tula, hojas, tapas de colores, tijeras, caja de cartón, ganchos para colgar ropa, cuerdas, cinta de enmascarar.

Recursos económicos: compra de video beam, portátiles, flauta, cartulinas, marcadores, pago a profesionales, papelería.

Presupuesto:

Honorarios a directores de proyecto-----\$ 800.000

Honorarios profesional de música-----\$ 600.000

Compra de equipo-----\$ 3.000.000

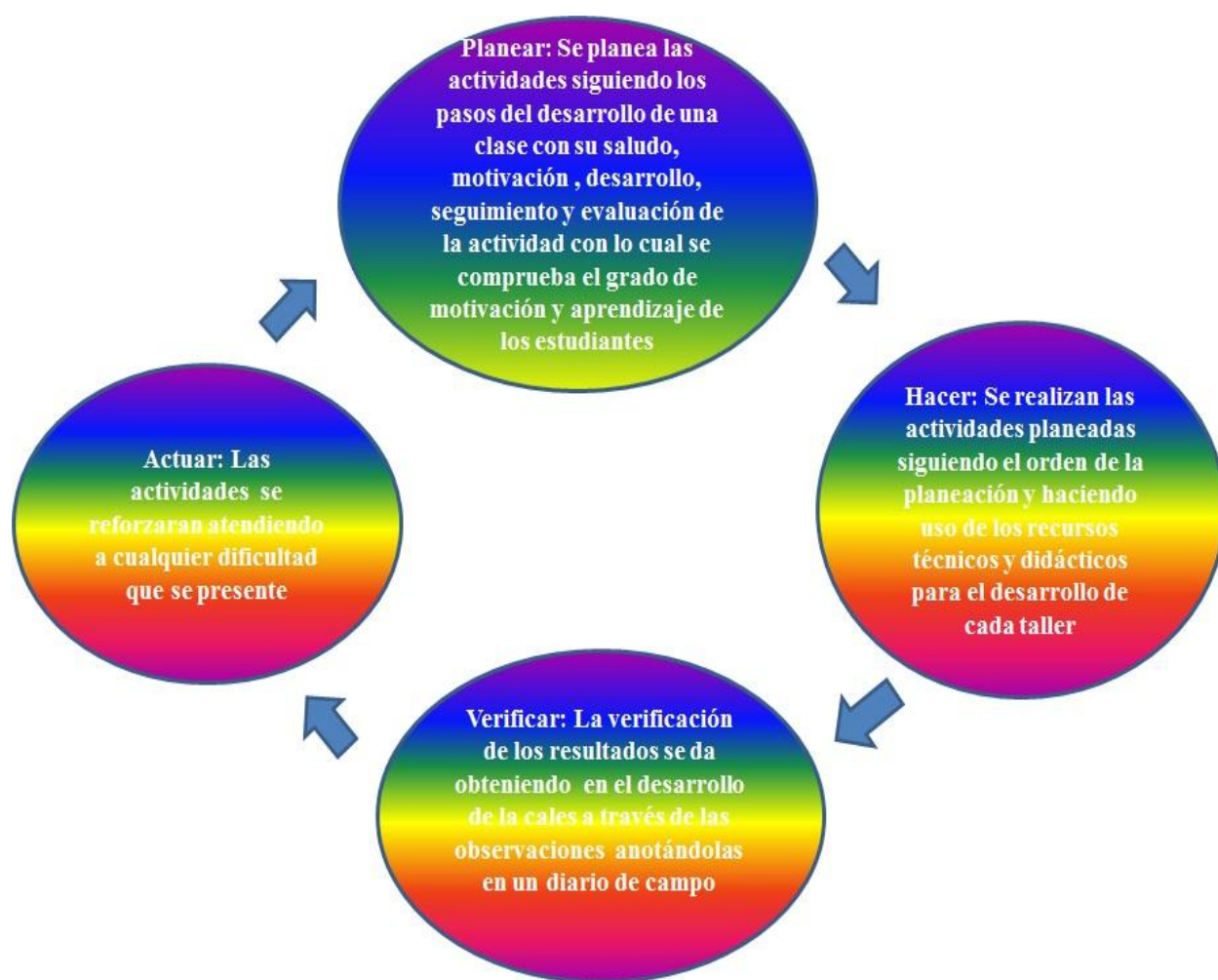
Compra de papelería-----\$ 500.000

Imprevisto-----\$ 500.000

4.9 Evaluación y seguimiento

Para la realización del seguimiento y evaluación se desarrolló un plan de acción que nos permite realizar una verificación continua del proceso mediante el PHVA

Grafica No 16. Planear, Hacer, Verificar y Actuar



Fuente. Elaboración Propia

4.10 Indicadores de logro

- Reconoce en diferentes textos el fonema de la M.
- Pronuncia el sonido del fonema M.
- Escribe al dictado el fonema M y algunas palabras con el fonema.
- Realiza conteos orales con el círculo numérico de 0 a 20 en orden ascendente y descendente.
- Ejecuta conteos escritos en el círculo numérico de 0 a 20 en forma ascendente y descendente.
- Realiza adiciones y sustracciones utilizando el círculo numérico de 0 a 20.
- Muestra interés por el uso y conservación del agua.
- Dramatiza la forma como se debe conservar el agua.
- Participa en un proyecto pedagógico para promover el uso, cuidado y conservación del agua.
- Elabora relatos históricos sencillos a partir de datos e información concreta teniendo en cuenta relaciones de ordenación temporal haciendo uso de los meses del año.
- Dibuja paisajes atendiendo la ordenación temporal de los meses del año.
- Valora los diferentes eventos que se dan en cada uno de los meses del año.
- Reconoce manifestaciones de la amistad tales como el compartir, ayuda el respeto mutuo y colaboración.
- Reconoce y acepta sus amigos con sus diferencias.
- Aprecia valores básicos de la relaciones de amistad que permiten una sana convivencia.

4.11 Tabla No 17 Cronograma.

ACTIVIDADES	2016																2017																							
	MAYO				JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
Problema de justificación																																								
Marco teórico																																								
Diseño metodológico																																								
Aplicación de encuesta																																								
Sistematización de datos																																								
Diagnostico y variable																																								
Aplicaciones y talleres																																								
Conclusión y recomendación																																								
Entrega de trabajo final y sustentación																																								

Fuente. Elaboración Propia

Capítulo 5

Conclusiones

La presente investigación permite reconocer que las diferentes actitudes como la apatía el poco interés que muestran los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa Antonia Santos (Sede Alfonso Araujo) en el desarrollo de las actividades de las áreas de matemática, lengua castellana, sociales, ciencias naturales y ética, evidenciando un bajo rendimiento académico, se debe al empleo de una metodología tradicional para el desarrollo de las clases.

La escuela hoy debe tener en cuenta para el desarrollo de sus actividades el contexto y la necesidades sentidas de los estudiantes, teniendo en cuenta que el ser humano aprende lo que le llama la atención y se le hace interesante y uno de los elementos que se hace más interesante para los niños y niñas es la música esta debe ser utilizada como estrategia metodológica para el desarrollo curricular.

La tecnología es otro elemento que los jóvenes de hoy le dan bastante uso, esto debe ser aprovechado por la escuela como una herramienta de aprendizaje como lo ha sido el lápiz, la tiza y el tablero; si los docentes combinan estos dos intereses de los estudiantes (Música y Tecnología) para vincularlo como estrategia pedagógica en el desarrollo de las actividades académicas lograrían motivar a los estudiantes para el aprendizaje de cada una de las áreas.

Al usar estrategias lúdico pedagógicas basadas en la música y la tecnología los niños y niñas se motivan, participan y muestran interés en el desarrollo de toda la actividad consiguiendo con esto un aprendizaje de calidad.

Hay que destacar que al realizar la evaluación de la actividad que se esté realizando el resultado es el logro de los objetivos propuestos, es así como se demuestra que el uso de estas estrategias lúdico pedagógicas favorecen el aprendizaje de los niños y niñas.

Por todo lo anterior se recomienda a la institución educativa Antonia Santos poner en práctica esta estrategia en el desarrollo de actividades en todas las áreas del plan de estudio que tiene la institución.

Lista de referencia

- Fingermann. (2010). Actividades curriculares | La Guía de Educación. Recuperado de <http://educacion.laguia2000.com/estrategias-didacticas/actividades-curriculares#ixzz4JuHEI9EF>
- Moreno B (2005, noviembre). Importancia de la música en la expresión artística de la danza. Filomusica de publicación en Internet Número 70°. Recuperado de <http://www.filomusica.com/filo70/danza2.html>
- Weber. (1974). Aspectos fundamentales de la música en la educación inicial (Ed.), Educación inicial expresión música (pp. 6).caracas-Venezuela: Sello Editorial Noriega.
- Gardner (2003). Aspectos fundamentales de la música en la educación inicial (Ed.), Educación inicial expresión música (pp. 7).caracas-Venezuela: Sello Editorial Noriega.
- Vygotsky (2005) Aspectos fundamentales de la música en la educación inicial (Ed.), Educación inicial expresión música (pp. 8).caracas-Venezuela: Sello Editorial Noriega.
- Ángel Soto (2008) Educación en tecnología un reto y una exigencia social (Ed.), Educación en tecnología (pp.)Bogotá: Sello Editorial magisterio.
- El Tiempo. (2016).Docentes del futuro cambian el chip. Portafolio plus, (17), 6-7.

Benito contreras (2001) Centro de estudios a distancia Cedup (Ed), Lúdica y práctica pedagógica (pp.11) Pamplona-norte de Santander: Sello Editorial Universidad de Pamplona.

Bolívar. (1995). Actitud lúdica del docente. Revista kinesis, 22. Recuperado de.

<http://biblioteca.cenda.edu.co/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=4054>

Vygotsky (2004) Curso de Formación Actualización Profesional Para el Personal Docente de Educación Preescolar (Ed), Volumen I Programa de Educación Preescolar (pp.48) México: Sello Editorial Esteban Manteca.

Miguel Ángel Gómez & Mendoza (2001) Revista de ciencias humanas n° 26 Universidad UTP.

Recuperado de. <http://revistas.utp.edu.co/index.php/chumanas/index>

Fullat (1992). Conceptos básicos de pedagogía. Revista Universidad Rafael Bello Chacín , 4
recuperado-

de. [https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=Fullat+\(1992\)%2C+Revista+Universidad+Rafael+Bello+Chacin+pag+37-](https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=Fullat+(1992)%2C+Revista+Universidad+Rafael+Bello+Chacin+pag+37-8+edici%C3%B3n+%23+4+2008+conceptos+b%C3%A1sicos+de+pedagog%C3%ADa)

[8+edici%C3%B3n+%23+4+2008+conceptos+b%C3%A1sicos+de+pedagog%C3%ADa](https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=Fullat+(1992)%2C+Revista+Universidad+Rafael+Bello+Chacin+pag+37-8+edici%C3%B3n+%23+4+2008+conceptos+b%C3%A1sicos+de+pedagog%C3%ADa).

Guanipa (2008) Conceptos básicos de pedagogía. Revista Universidad Rafael Bello Chacín , 4

Recuperado-

de. [https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=Fullat+\(1992\)%2C+Revista+Universidad+Rafael+Bello+Chacin+pag+37-](https://www.google.com.co/webhp?sourceid=chromeinstant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=Fullat+(1992)%2C+Revista+Universidad+Rafael+Bello+Chacin+pag+37-8+edici%C3%B3n+%23+4+2008+conceptos+b%C3%A1sicos+de+pedagog%C3%ADa)

8#q=Fullat+(1992)%2C+Revista+Universidad+Rafael+Bello+Chacin+pag+3738+edici%
C3%B3n+%23+4+2008+conceptos+b%C3%A1sicos+de+pedagog%C3%AD

Reynaisabel (2011).Estrategias pedagógicas. Revista Slideshare .Recuperado de.

<http://es.slideshare.net/reynitai/estrategias-pedaggica1-7778491>

J Betancourt (2001). Principales modelos pedagógicos de la educación preescolar(Ed). Las estrategias de aprendizajes. Importancia de su estudio (pp. 37) Cuba: Sello Editorial Pueblo y educación.

Taller 1

Lolin196. [Lolin196]. (2012, Febrero 22). Canción infantil buenos días [Archivo de video].

Recuperado de <https://youtu.be/v7mm8MC1MgY>

Tano Gm. [Tano Gm]. (2016, Marzo 6). 09 La señora de la montaña= la M I [Archivo de video].

Recuperado de <https://youtu.be/Y59Vr6dkCfs>

Tano Gm. [Tano Gm]. (2016, Marzo 6). 10 La señora de la montaña= la M II [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/mKEU2nUzKQI>

Victoria Inf. [Victoria Inf]. (2015, Septiembre 30). LETRA L [Archivo de video]. Recuperado de <https://youtu.be/ojbQggZr3pI>

Taller 2

Grupo Educare.[Grupo Educare].(2012,Agosto27).El Numero y sus contextos[Archivo de videos].Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=A2zNqodZdzo>

Taller 3

Mis amiguitos Elisabet.[Mis amiguitos Elisabet].(2012,septiembre30).Fluvi te enseña a cuidar el agua[Archivo de video].Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LwHtm2KeSGo>

Taller 4

VideokidsTVcanciones. [VideokidsTVcanciones]. (2016, Junio16).Saludo y más canciones [Archivo de videos].Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=tDwnZ6gF7Yk>
Karina Rodríguez.[Karina Rodríguez].(2014,Noviembre 5). Canción los meses del año Cantando aprendo hablar [Archivo de videos].Recuperado <https://www.youtube.com/watch?v=W3nSpPX>

Taller 5

Multimediotv. [Multimediotv].(2013,Noviembre 27).Hola Amiguitos[Archivo de video].Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=x3A5qfvbZZk>
Monarcacalanguaje. [Monarcacalanguaje].(2013,Agosto 8).El tigre y el ratón[Archivo de videos].Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3teLN1OgiD4>
Canal Panda España.[Canal Panda España].(2013,Agosto 2). Karaoke: Canta con panda la canción de la Amistad [Archivo de videos]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=3Fec1aOV4iE>

Anexos

Anexo 1. Encuesta a estudiantes.

LOS LIBERTADORES FUNDACION UNIVERSITARIA ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA EN LUDICA POYECTO DE INVESTIGACION

Estimado(a) estudiante

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en pedagogía de la lúdica hace necesario realizar un diagnóstico sobre las estrategias lúdico pedagógicas basadas en la música y tecnología para el desarrollo de actividades curriculares en el grado primero. La información recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación. A continuación encontraras una serie de preguntas con cuatro alternativas en la cual seleccionaras una con toda la honestidad posible. Gracias.

1. Tu profesora desarrolla las clases:
 - a. Explicando.
 - b. Con juegos
 - c. Utilizando la música y computadores.
 - d. Cuentos.
2. Con que frecuencia desarrolla tu profesora las actividades por medio de la música utilizando computadores.
 - a. Nunca.
 - b. Pocas veces.
 - c. Siempre.
 - d. Frecuentemente.
3. Cuando tu profesora utiliza la música para el desarrollo de su clase se siente un ambiente:
 - a. Alegría
 - b. Aburrido.
 - c. Desorden.
 - d. Estresante.
4. Sientes que se te hace más fácil aprender cuando la profesora hace la clase:
 - a. Computadores.
 - b. Usando libros.
 - c. Usando la música.
 - d. Cuando lee cuentos.
5. De los siguientes tipos de música cual escuchas más:
 - a. Salsa
 - b. Vallenato.
 - c. Reggaetón
 - d. Champeta.

Anexo 2. Encuesta a docentes.

LOS LIBERTADORES FUNDACION UNIVERSITARIA ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA EN LUDICA POYECTO DE INVESTIGACION

Estimado(a) docente

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en pedagogía de la lúdica hace necesario realizar un diagnóstico sobre las estrategias lúdico pedagógicas basadas en la música y tecnología para el desarrollo de actividades curriculares en el grado primero. La información recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación. A continuación encontraras una serie de preguntas con cuatro alternativas en la cual seleccionaras una con toda la honestidad posible. Gracias.

1. Utiliza usted para que sus estudiantes puedan recordar información sobre un tema:
 - a. Pregunta.
 - b. Drama.
 - c. Música.
 - d. Cuento.
2. Planifica actividades que requieran el uso de materiales como:
 - a. Videos musicales.
 - b. Canciones.
 - c .Video beam
 - d. Computador.
3. Sus estudiantes cuando usa la música (canciones, mp3, cd, video, musical) en el aula se muestran
 - a. Desinteresados.
 - b .Motivados.
 - c. Aburrido.
 - d. Desordenados.
4. La institución cuenta con recursos musicales y tecnológicos para utilizarlos en clase como :
 - a. Grabadoras.
 - b. Computadores.
 - c. Videos.
 - d. Instrumentos musicales.
5. Cree usted que la música y/o tecnología se pueden usar para el desarrollo de clases en:
 - a. Matemática y lenguaje.
 - b. Ciencias naturales y ciencias sociales.
 - c .En todas las áreas.
 - e. En ninguna de las área

Anexo 3. Encuesta a padres de familia.

LOS LIBERTADORES FUNDACION UNIVERSITARIA ESPECIALIZACION EN PEDAGOGIA EN LUDICA POYECTO DE INVESTIGACION

Estimado(a) padres.

En el marco del proyecto de investigación para optar por el grado de especialistas en pedagogía de la lúdica hace necesario realizar un diagnóstico sobre las estrategias lúdico pedagógicas basadas en la música y tecnología para el desarrollo de actividades curriculares en el grado primero. La información recogida solo es pertinente en el contexto de la investigación. A continuación encontraras una serie de preguntas con cuatro alternativas en la cual seleccionaras una con toda la honestidad posible. Gracias.

Las estrategias que utilice el docente para el desarrollo de sus actividades curriculares influyen en el rendimiento académico de los estudiantes:

- a. Totalmente de acuerdo.
- b. Parcialmente de acuerdo.
- c. En total desacuerdo.
- d. Mediana mente de acuerdo.

2. Si la docente de primero utiliza la música y/o tecnología para el desarrollo de sus clases los estudiantes:

- a. se motivaran más para aprender
- b. formarían desorden.
- c. Se desmotivarían.
- d. Se sentirían aburrido.

3. Con que frecuencia los docentes del primer grado utilizan la música y/o tecnología para el desarrollo de sus actividades curriculares:

- a. Diariamente.
- b. Tres veces a la semana.
- c. Una vez al mes.
- d. Nunca.

4. Cree usted que la música y/o tecnología se pueden usar para el desarrollo de clases en:

- a. Matemática y lenguaje.
- b. Ciencias naturales y ciencias sociales.
- c. En todas las áreas.
- d. En ninguna de las áreas.

5. Cuál de los siguientes géneros musicales cree usted escuchan más los niños y niñas de primer grado

- a. Salsa.
- b. Vallenato.
- c. Reggaetón
- d. Champeta.